

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari aktivitas belajar siswa, prestasi belajar menimbulkan perubahan pada siswa terutama perubahan hasil belajar melalui proses penilaian. Arifin (2011:12) menjelaskan Kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Hasil usaha yang diperoleh setelah seseorang melakukan proses belajar dalam kurun waktu tertentu. Prestasi atau pencapaian siswa dilambangkan dengan nilai-nilai hasil usaha.

Prestasi belajar sebagai alat ukur yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa. Mulyasa (2013:189) berpendapat bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Prestasi belajar umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan mengenai apa yang sudah didapatkan selama kegiatan belajar. Selanjutnya Tirtonegoro (2006:43) menyatakan prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam

bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu. Hasil yang sudah diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Kesimpulan dari uraian di atas bahwa prestasi belajar merupakan proses perubahan hasil belajar melalui proses penilaian yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat. Hasil yang sudah diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

b. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang diraih siswa mempunyai beragam fungsi. Fungsi untuk siswa sendiri maupun fungsi untuk kepentingan lain. Arifin (2011:13) mengemukakan bahwa kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya, antara lain sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar, untuk menentukan isi kurikulum, dan untuk menentukan kebijakan sekolah.

Prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi, adapun beberapa fungsi utama, prestasi belajar seperti yang dikemukakan oleh Arifin (2011:12-13) yaitu sebagai berikut :

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambing pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai tendesi keingintahuan dan merupakan kebutuhan umat manusia.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informal dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indicator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern maksudnya adalah prestasi belajar dapat dijadikan indicator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan siswa. Indikator eksteren maksudnya adalah tinggi rendahnya kesuksesan siswa di masyarakat. Asumsinya kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indicator daya serap (kecerdasan) siswa. Pada proses pembelajaran, siswa menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena siswa yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran,

Fungsi belajar tersebut menjadi evaluasi apakah pembelajaran sudah tercapai atau belum. Prestasi belajar siswa yang rendah akan terus ditingkatkan agar tujuan pembelajaran tercapai. Prestasi belajar yang tinggi lebih menjadikan kualitas pendidikan lebih baik.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (Internal) maupun dari luar diri (Eksternal). Penjelasan Dalyono (2009:55-60) mengenai faktor tersebut antara lain:

1. Faktor Internal

Faktor Internal adalah faktor yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor internal meliputi :

a. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani mempunyai pengaruh yang besar terhadap kemampuan belajar siswa. Bila siswa memiliki kesehatan jasmani yang kurang seperti batuk, pilek, demam, sakit kepala maka dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula jika kesehatan rohani (jiwa) yang kurang baik seperti mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa atau sebab lainnya, maka hal ini dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Oleh karena itu, menjaga kesehatan sangat penting bagi siswa baik jasmani maupun rohani agar badan tetap kuat, pikiran selalu segar dan bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar.

b. Intelegensi dan bakat

Intelegensi dan bakat memiliki pengaruh yang besar terhadap kemampuan belajar siswa. Siswa yang memiliki intelegensi baik umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik. Sebaliknya siswa yang intelegensinya rendah cenderung mengalami kesukaran dalam belajar sehingga prestasi belajarnya rendah. Selanjutnya bila siswa memiliki

intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajarinya, maka proses belajar akan optimal bila dibandingkan dengan siswa yang hanya memiliki bakat saja tetapi intelegensi rendah.

c. Minat dan motivasi

Minat dan motivasi yang tinggi cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi. Bila siswa memiliki minat dan motivasi yang tinggi maka proses belajarnya akan berjalan optimal sedangkan bila siswa tidak memiliki minat dan motivasi dalam proses belajar, maka cenderung akan malas dan proses belajar tidak berjalan optimal.

d. Cara belajar

Cara belajar siswa mempengaruhi pencapaian belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik, faktor fisiologis, psikologis dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal meliputi:

a. Keluarga

Keluarga terdiri dari ayah, ibu, dan anak-anak serta keluarga yang menjadi penghuni rumah.

b. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode pembelajaran, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/perlengkapan di sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid perkelas, pelaksanaan tata tertib, dan sebagainya, semua itu turut mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

c. Masyarakat

Keadaan masyarakat menentukan prestasi belajar siswa. Bila keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang berpendidikan terutama rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik maka hal ini akan mendorong siswa lebih giat belajar. Tetapi apabila tinggal di lingkungan yang terdapat banyak anak nakal, tidak bersekolah, pengangguran maka hal ini akan mengurangi semangat dan motivasi belajar.

d. Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan sekitar juga memiliki peran penting dalam mempengaruhi prestasi belajar siswa. Lingkungan rumah, bangunan rumah, suasana, keadaan lalu lintas, dan iklim sangat mempengaruhi kegairahan belajar.

Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi dan cara

belajar. Faktor eksternal mencakup keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

2. Strategi Pembelajaran *Team Quiz*

a. Pengertian Strategi *Team Quiz*

Pembelajaran *team quiz* akan meningkatkan kerja sama tim dan juga sikap bertanggungjawab siswa untuk apa yang dipelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, yakni dalam bentuk kuis (tebak-tebakan). Pembelajaran aktif tipe *quiz team* dimulai dari diskusi materi, presentasi dan dilanjutkan tahap pertandingan akademis berbentuk kuis antar kelompok. Hamruni (2012: 176) mengatakan bahwa strategi *Team Quiz* akan meningkatkan kerja sama tim dan juga sikap tanggungjawab siswa untuk apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, yakni dalam bentuk quiz (tebak-tebakan). Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan materi untuk diringkas dan membuat pertanyaan sedangkan tim yang lain menggunakan waktu untuk memeriksa catatan untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lain, dengan adanya pertandingan akademis ini terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan. Strategi *Team Quiz* menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dan proses pembelajarannya didominasi oleh siswa. Peran

guru dalam strategi *Team Quiz* ini hanya sebagai pengawasan dan membantu terciptanya suasana yang ramai dan aktif saat quiz dimulai.

Proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung akan lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta tersebut. Keterlibatan siswa dalam strategi *Team Quiz* ini yaitu saat proses berdiskusi, meresum materi, memaparkan materi resume, membuat soal dan saat quiz dimulai. Strategi *Team Quiz* juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa karena berani menyampaikan sesuatu yang diperoleh saat berdiskusi dan meringkas. Siswa yang kurang percaya diri dan malu untuk menyampaikan sesuatu di umum dapat diatasi dikarenakan termotivasi oleh teman kelompoknya, maka siswa yang malu akan mengikuti siswa yang aktif.

Berdasarkan pengertian di atas mengenai strategi *Team Quiz* yaitu suatu teknik pembelajaran yang berpusat pada siswa dan dapat meningkatkan tanggung jawab terhadap apa yang telah dipelajari melalui cara yang menyenangkan dan menghidupkan suasa belajar yang aktif. Pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya rasa yang membosankan atau menakutkan sehingga siswa akan lebih cepat memahami isi materi. Strategi ini harus dipandu dan diberi pengawasan ekstra karena siswa akan melakukan kegiatannya sendiri yang dimana siswanya jika tidak dipandu maka waktu yang digunakan cukup lama.

b. Langkah-Langkah pembelajaran *Team Quiz*

Langkah-langkah strategi *Team Quiz* menurut Zaini (2008:54)

sebagai berikut :

1. Pilihlah topik yang dapat dipresentasikan dalam tiga segmen
2. Bagilah siswa menjadi 3 kelompok, A,B dan C
3. Sampaikan kepada siswa format pembelajaran yang Anda sampaikan kemudian mulai presentasi. Batasi presentasi maksimal 10 menit.
4. Minta tim A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Tim B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
5. Minta kelompok A untuk memberikan pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
6. Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok D.
7. Jika tanya jawab ini selesai, lanjutkan pembelajaran kedua, dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.
8. Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan bagian ketiga, lanjutkan dengan bagian ketiga dan kemudian kelompok C sebagai penanya.

9. Akhiri pembelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru

Strategi *Team Quiz* sama halnya seperti pembelajaran kooperatif yang mbedakan hanya dilanjutkan dengan quiz. Penggunaan strategi *Team Quiz* tersebut sangatlah mudah karena strategi *Team Quiz* ini hanya melibatkan siswa seperti perlombaan cerdas cermat. Setiap langkah-langkah strategi *Team Quiz* ini harus diperhatikan waktunya karena penggunaan strategi *Team Quiz* ini membutuhkan waktu yang cukup lama, guru harus bisa membagi waktu yang tepat untuk menggunakan strategi *Team Quiz*.

3. Media *Mini Book*

a. Pengertian Media

Djamarah (2010:120) mengatakan *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara yang berarti perantara atau pengantar. Media sebagai alat perantara antara pemberi pesan ke penerima pesan. Media membantu pemberi pesan untuk menyampaikan pesan yang sulit melalui kata atau kalimat tertentu, pesan yang di sampaikan dengan konkret atau nyata. Media berperan sangat penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran untuk

menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa. Pengalaman siswa yang diperoleh saat penggunaan media akan lebih cepat untuk menangkap materi yang lebih lama untuk mengingat materi yang sedang dipelajari.

b. Pengertian Media *Mini Book*

Media mini book menurut Arianti (2012) bahwa media mini book yaitu buku berukuran relative kecil dari buku ajaran siswa biasanya (ukuran 11,4 cm x 17,2 cm) ukuran ini mengacu pada ukuran komik. Buku kecil yang mirip komik tersebut berisikan mengenai materi ajar dan gambar yang akan dijadikan media pembelajaran. Buku kecil tersebut dibuat semenarik mungkin supaya siswa tertarik untuk membacanya.

Pandangan menurut Zaky (2016) dalam artikelnya menjelaskan bahwa Media *mini book* adalah buku cerita yang berukuran kecil yang di dalamnya terdapat cerita yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan agar siswa mudah memahami. Materi dalam buku kecil mencakup materi yang sudah diambil dari beberapa sumber supaya buku kecil tersebut tetap menjabarkan materinya secara lengkap.

Pengertian menurut Arianti dan Zaky di atas dapat disimpulkan bahwa media *mini book* adalah buku berukuran kecil yang menyerupai komik yang di dalamnya berisi materi yang sudah dibuat dari berbagai sumber. Media *mini book* ini akan memudahkan guru untuk

menyampaikan materi dan siswa akan terfokus mengenai materi yang sedang dipelajari.

c. Penggunaan Media *Mini Book*

Penggunaan media *mini book* sebagai buku ajar siswa. Media *mini book* ini akan digunakan siswa untuk membaca, memahami materi dan berdiskusi untuk diringkas oleh setiap kelompok dan hasil ringkasannya dijadikan pertanyaan untuk pertandingan *quiz*. Media *mini book* ini sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran agar lebih mudah guru memberikan materinya. Guru tidak menjelaskan materi terlalu banyak dan lama pada saat pembelajaran berlangsung karena siswa akan membaca dan meringkas dengan sendirinya. Pembelajaran menggunakan *mini book* ini akan lebih cepat dipahami oleh siswa, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

B. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya menyatakan bahwa strategi *Team Quiz* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan Felix Welu yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz*” Hasil penelitan menunjukkan bahwa penggunaan metode *Team Quiz* untuk pembelajaran di kelas IV SD Bhoanawa I dapat dilaksanakan dengan efektif. Hasil ini ditunjukkan dengan perolehan skor prestasi belajar

siswa yang meningkat selama pembelajaran dengan menerapkan metode *Team Quiz*. Hasil rata-rata siswa yang telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar pada siklus I yaitu 62% dan siklus ke II 76%.

2. Penelitian yang dilakukan Hiyatun Sri Wahyuni, Rudiana Agustini, yang berjudul “ *The Implementation Of Quiz Team Type Active Learning Strategy To Increaase The Understanding On Movement System Concept At Junior High School*”. Yang diterbitkan pada (*Journal of Science Education Research Vol 7 No 2 Mei 2018*) Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan permainan *quiz*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan dengan skor rata-rata seluruh peserta dalam menggunakan team quiz adalah 96,88%, dalam menggunakan *team quiz* siswa aktif dalam pembelajaran dan mengalami peningkatan prestasi belajar sebesar 71%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Briant Robert Cook, Andrean Babon yang berjudul “*Active Learning Trought Online Quizzes*”. Yang diterbitkan pada (*Journal Of Geography In Higher Education, Tahun 2016*) Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata siswa dapat menyelesaikan kuis sebesar 94%. Nilai siswa dalam melakukan kuis memiliki skor rata-rata 83%. Siswa aktif dalam melakukan kuis

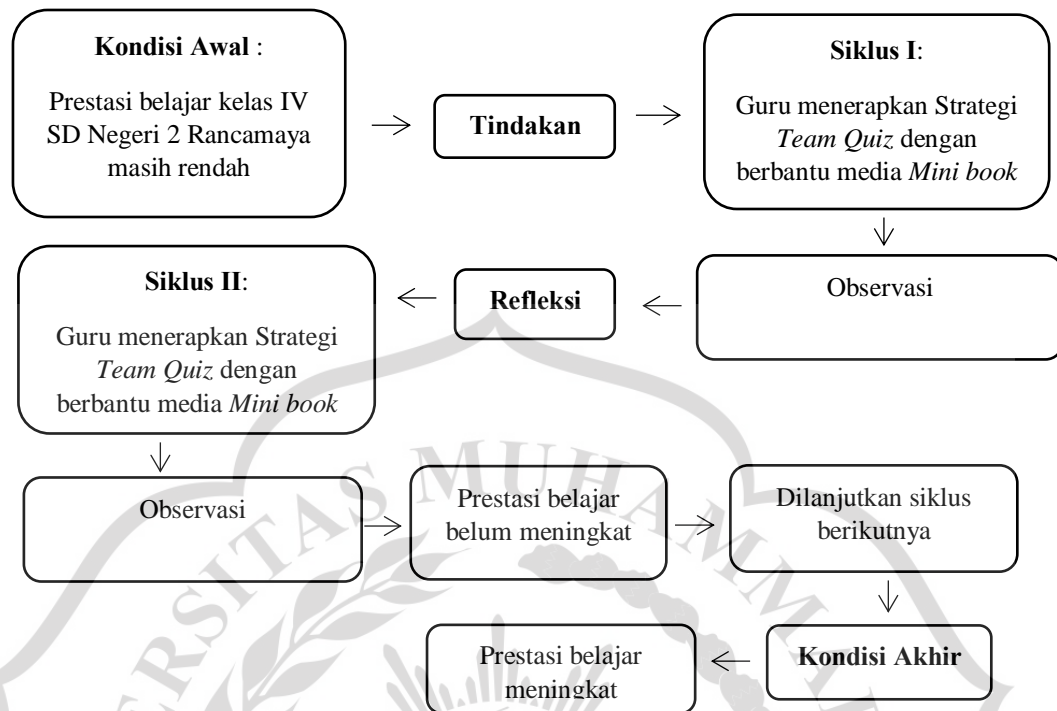
Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi *team quiz* mampu meningkatkan prestrasi belajar. Peneliti tertarik untuk meningkatkan prestasi belajar pada tema 9. Penelitian ini berfokus pada peningkatan prestasi

belajar pada tema 9, subtema yang diambil adalah subtema 1 dan 2, pembelajaran 1 dan 5 dan berfokus pada pembelajaran IPS.

C. Kerangka Pikir

Prestasi belajar siswa dipengaruhi dari berbagai macam hal baik yang berhubungan dengan siswa baik didalam siswa maupun di luar siswa. Pembinaan harus dilakukan agar siswa menjadi di dalam kelas dan prestasi belajar siswa menjadi meningkat. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 2 Rancamaya bahwa masih kurangnya prestasi belajar siswa di kelas IV SD Negeri 2 Rancamaya. Hal ini dibutuhkan suatu tindakan untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa salah satunya menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz*. Pembelajaran *Team Quiz* ini diharapkan siswa dapat terlibat langsung baik dari aspek fisik, intelektualnya dan berani mengemukakan pendapat terutama bertanya mengenai materi yang belum dipahami atau diketahui siswa tanpa guru menyuruhnya.

Kesimpulan pemikiran di atas bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Team Quiz* melalui siklus belajar akan berdampak positif. Dampak positifnya yaitu peningkatan prestasi belajar pada tema 9 Kayanya Negeriku. Secara bagan, kerangka pikir ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, peneliti mengajukan hipotesis tindakan sebagai berikut. Dengan pembelajaran *team quiz* dapat meningkatkan prestasi belajar dan proses pembelajaran yang ditinjau dari aktivitas guru dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Rancamaya.